

4. PENGUJIAN SISTEM

Pada pengujian sistem digunakan ponsel Siemens M50. Sistem diuji dengan seorang pengunjung mengakses situs tersebut dengan menggunakan ponsel. Kemudian pengunjung melakukan registrasi untuk mendapatkan *account*. Dengan *account*, maka pengunjung dapat memilih dan *men-download* aplikasi Java yang bersifat privat. Langkah pengujian sistem adalah sebagai berikut:

- a. Pengujian Situs WAP
- b. Pengujian Atribut Aplikasi
- c. Pengujian Aplikasi To Do
- d. Pengujian Aplikasi Address Book
- e. Pengujian Aplikasi Scheduler
- f. Pengujian Sistem Secara Keseluruhan

4.1. Pengujian Situs WAP

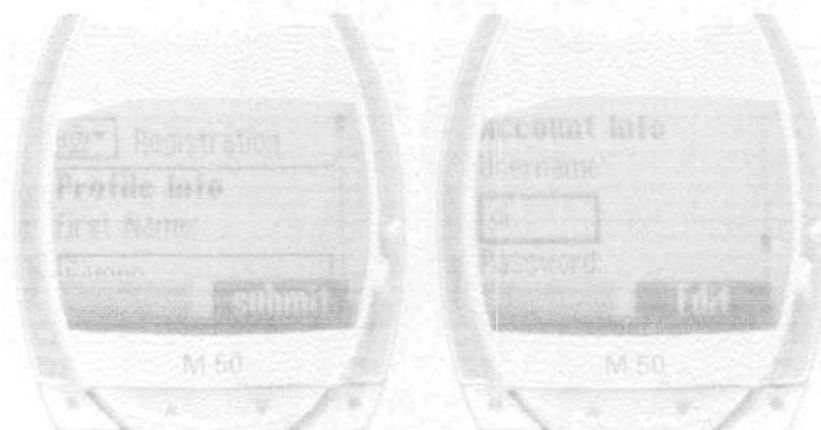
4.1.1. Pengujian Halaman Index

Halaman Index digunakan sebagai menu utama, yang berisi link ke halaman lain dari situs WAP. Situs WAP mempunyai 5 menu utama yaitu: What's J2ME, Products Support, Download, Registration, dan Help.



Gambar 4.1. Halaman Index Situs WAP

registrasi pengunjung dapat men-*download* aplikasi Java yang bersifat privat. Tampilan halaman *registration* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.4. Halaman Registration

4.1.5. Pengujian Sistem Verifikasi

Bagian verifikasi digunakan untuk memeriksa *form* yang diisi oleh pengunjung yang belum memiliki *account*. Pemeriksaan ini dilakukan pada setiap *item form*, dengan tujuan agar semua *form* diisi oleh pelanggan dengan benar. Tampilan dari verifikasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.5. Sistem Verifikasi

Pada gambar tersebut menunjukkan bahwa pengunjung salah dalam memasukkan *username*. Kesalahan terjadi karena *username* tersebut sudah dipakai. Jadi pengunjung diminta memasukkan *username* yang baru.

4.1.6. Pengujian Halaman Download

Pengunjung Situs WAP dapat *men-download* aplikasi Java pada halaman *download*. Untuk dapat masuk ke halaman *download* privat maka pengunjung harus memasukkan *username* dan *password*, dan meng-*click* tombol *login* yang sudah disediakan. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.6. Halaman Download

4.1.7. Pengujian Sistem Autentikasi

Sistem autentikasi digunakan untuk memeriksa *username* dan *password* dari pengunjung yang masuk ke halaman *download* privat. Jika *username* dan *password* pengunjung cocok dengan yang ada di database maka pengunjung berhak untuk masuk ke halaman *download* privat.. Jika tidak cocok maka situs akan menolak pengunjung tersebut. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.7. Sistem Autentikasi

4.1.8. Pengujian Halaman Help

Pengunjung Situs WAP dapat membaca petunjuk *download* aplikasi Java pada halaman ini. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.8. Halaman Help

4.2. Pengujian Atribut Aplikasi

Atribut aplikasi ini adalah atribut yang diisikan pada pembuatan aplikasi dengan menggunakan J2ME Wireless Toolkit. Atribut aplikasi ini digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna aplikasi mengenai nama, versi, ukuran, lokasi, dan pembuat aplikasi. Tampilan atribut aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.9. Atribut Aplikasi Bagian 1



Gambar 4.10. Atribut Aplikasi Bagian 2

4.3. Pengujian Aplikasi To Do

Pertama kali berjalan, aplikasi akan memeriksa database. Jika database kosong, maka ditampilkan menu Add. Jika database ada, maka isi database ditampilkan dalam *choice group*. Tampilan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.11. Tampilan Aplikasi To Do ketika Database Kosong



Gambar 4.12. Tampilan Aplikasi To Do Ketika Database Ada

Menu yang terdapat pada tombol *options* adalah: Menu Add, View, Edit, dan Erase. Tampilan menu tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.13. Menu Aplikasi To Do

4.3.1. Pengujian Menu Add

Pengguna dapat menambahkan catatan yang akan disimpannya melalui menu ini. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.14. Menu Add Aplikasi To Do

4.3.2. Pengujian Menu View

Pengguna dapat melihat catatan yang dibuatnya secara detail melalui menu ini. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.15. Menu View Aplikasi To Do

4.3.3. Pengujian Menu Edit

Pengguna dapat mengubah catatan yang telah dibuatnya melalui menu ini. Tampilan menu ini sama dengan tampilan menu Add.

4.3.4. Pengujian Menu Erase

Pengguna dapat menghapus catatan yang telah dibuatnya. Sebelum menghapus catatan tersebut, aplikasi akan memberikan konfirmasi kepada pengguna, apakah pengguna yakin untuk menghapus catatan tersebut. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.16. Menu Erase Aplikasi To Do

4.4. Pengujian Aplikasi Address Book

Pada saat pertama kali berjalan, ditampilkan menu Add, View, Edit, dan Erase. Tampilan menu tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.17. Menu Aplikasi Adress Book

4.4.1. Pengujian Menu Add

Pengguna dapat menambahkan *entry* pada database dan menambahkan data pada *entry* tersebut melalui menu ini. Data yang ditambahkan telah ditentukan oleh aplikasi antara lain: Last Name, First Name, E-Mail, Phone, Mobile, Fax, Street, Zip, City, dan Country. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.18. Menu Add Aplikasi Address Book

4.4.2. Pengujian Menu View

Pada menu View terdapat menu Detail yang digunakan untuk melihat data dari *entry* yang dipilih pengguna. Tampilan menu View dan Detail tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.19. Menu View Aplikasi Address Book

4.4.3. Pengujian Menu Edit

Melalui menu ini pengguna dapat mengubah data dari *entry* yang telah disimpannya. Entry ditampilkan dalam *choice group* sama seperti menu View. Proses pengubahan data pada *entry* sama dengan penambahan data pada *entry*.

4.4.4. Pengujian Menu Erase

Pengguna dapat menghapus *entry* yang telah dibuatnya, sebelum menghapus *entry* tersebut, aplikasi akan memberikan konfirmasi kepada pengguna. Tampilan menu Erase dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.20. Menu Erase Aplikasi Address Book

4.5. Pengujian Aplikasi Scheduler

Pada saat pertama kali berjalan, ditampilkan menu Date/Time, Add, View, Edit, Erase, dan Reset. Dan ketika pengguna mengakses menu Add, maka aplikasi akan mengecek database yang ada. Jika tidak ada database, maka aplikasi akan membuat database yang digunakan sebagai tempat untuk menyimpan catatan dan waktu. Tampilan menu tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.21. Menu Aplikasi Scheduler

4.5.1. Pengujian Menu Date/Time

Menu Date/Time digunakan untuk melihat tanggal dan waktu. Tampilan dari menu Date/Time dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.22. Menu Date/Time Aplikasi Scheduler

4.5.2. Pengujian Menu Add

Pengguna dapat menambahkan catatan aktivitas dan menentukan waktunya. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.23. Menu Make Notes Aplikasi Scheduler

4.5.3. Pengujian Menu View

Pengguna dapat melihat catatan aktivitas yang telah dibuatnya melalui menu ini. Pada menu ini catatan aktivitas yang telah dibuat oleh pengguna ditampilkan dalam *choice group* seperti pada menu view aplikasi Address Book.

4.5.4. Pengujian Menu Edit

Pengguna dapat mengubah catatan aktivitas dan waktu yang telah dibuatnya. Pada menu ini pengguna akan memilih catatan mana yang akan diubah dan catatan tersebut ditampilkan dalam *choice group* seperti pada menu View aplikasi Address Book. Setelah pengguna memilih maka pengguna akan diminta untuk memasukkan catatan dan waktu yang baru.

4.5.5. Pengujian Menu Erase

Menu ini digunakan untuk menghapus catatan yang disimpan oleh pengguna. Daftar catatan tersebut ditampilkan dalam *choice group* seperti pada menu View Address Book.

4.5.6. Pengujian Menu Reset

Pengguna dapat menghapus seluruh catatan dan waktu yang telah dibuatnya melalui menu ini. Sebelum menghapus semua catatan dan waktu maka aplikasi akan memberikan konfirmasi kepada pengguna, apakah pengguna yakin untuk menghapus catatan dan waktu tersebut. Tampilan menu Reset dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.24. Menu Reset Aplikasi Scheduler

4.6. Pengujian Sistem

Pengujian sistem ini meliputi beberapa tahap, yaitu:

a. Pengaksesan Situs WAP

Alamat dari situs WAP adalah: <http://202.43.254.3/ta/index.wml>. Tampilan halaman Index, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.25. Halaman Index Situs WAP

b. Registrasi

Pengujian dilakukan dengan mengisi form registrasi yang disediakan. Tampilan dari form registrasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Halaman 4.26. Form Registrasi Bagian 1



Gambar 4.27. Form Registrasi Bagian 2



Gambar 4.28. Form Registrasi Bagian 3



Gambar 4.29. Form Registrasi Bagian 4

Tombol *submit* digunakan untuk mengirim data *form* ke database server. Pada saat data *form* dikirim ke server, maka server akan memeriksa form tersebut. Jika dalam pengisian form terdapat *item form* yang salah dalam pengisian maka server akan menampilkan kembali *item form* tersebut dan memberikan kesempatan untuk mengisi kembali *item form* yang salah tersebut. Jika pengisian *form* benar maka akan ditampilkan pesan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.30. Proses Registrasi

Pengujian dilakukan pada database server. Penambahan data terjadi database server. Penambahan data dapat dilihat pada gambar berikut:

user_id	user_fname	user_lname	user_region	user_regcode	user_nocell
2	Johny	Setiawan	INA	62	08165457070
1	Giyono	Wijaya	INA	62	08563089988
user_email	user_gender	user_age	user_occup		
john@yahoo.com	m	24	student		
nggies@yahoo.com	m	23	student		

Gambar 4.31. Tabel user_pro

user_id	user_name	user_pass	user_repass	user_date
2	john	1234	1234	Thu, 02 October 2003 15:57:11 PM
1	gi	1122	1122	Thu, 02 October 2003 15:54:22 PM

Gambar 4.32. Tabel user_acc

c. Pengaksesan Halaman Download

Tampilan halaman *download* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.33. Halaman Download

Aplikasi TimerDemo pada halaman ini dapat di-*download* tanpa memerlukan registrasi. Tombol *login* digunakan untuk mengakses halaman *download* privat. Pada saat tombol *login* diakses, maka *username* dan *password* yang dimasukkan akan dicocokkan dengan database server. Jika *username* dan *password* tersebut ada dalam database server, maka halaman *download* privat dapat diakses. Jika tidak ada, maka pengunjung akan ditolak. Tampilan halaman *download* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.34. Halaman Download Privat

d. Download Aplikasi Java

Download aplikasi Java dapat dilakukan dengan mengakses tombol *download*. Tampilan tombol *download* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.35. Pengaksesan Tombol Download

Setelah mengakses tombol tersebut maka akan muncul *dialog box*, yang memberikan konfirmasi untuk *download* aplikasi tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.36. Proses Download Bagian 1

Setelah menjawab *dialog box* tersebut akan muncul *dialog box* lagi yang memberikan kesempatan kepada *user* untuk mengganti nama aplikasi yang akan di-*download*. Dialog box tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.37. Proses Download Bagian 2

Setelah memberikan nama pada aplikasi tersebut maka proses *download* akan dimulai. *Download* dan instalasi berlangsung secara otomatis. Proses *download* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.38. Proses Download Bagian 3